

FOOTBALL

Futebol é o esporte mais popular no mundo, apesar dos americanos insistirem em chamá-lo de "soccer". Um país pentacampeão mundial como o Brasil tem tantos torneios nacionais e regionais que é difícil acompanhar os resultados.

Sua tarefa é escrever um programa que recebe como entrada o nome do torneio, os nomes dos times e jogos realizados e fornece como saída a classificação do torneio até o momento presente.

Um time ganha um jogo se faz mais gols que o adversário e perde se faz menos. Ambos empatam se fazem o mesmo número de gols. Um time ganha 3 pontos por vitória, 1 ponto por empate e 0 pontos por derrota.

A classificação é feita de acordo com as regras:

1. Maior número de pontos.
2. Maior número de vitórias.
3. Maior diferença de gols (isto é, número de gols marcados – número de gols sofridos).
4. Maior número de gols marcados.
5. Menor número de jogos.
6. Ordem lexicográfica

Entrada: O arquivo de entrada é um arquivo texto. A primeira linha da entrada contém um único número inteiro N , $0 < N < 1000$, indicando o número de torneios.

A entrada dos dados de cada um dos torneios inicia com o nome do torneio, que pode conter no máximo 100 letras, dígitos, espaços etc em uma única linha.

A linha seguinte contém um número inteiro T , com $1 < T \leq 30$, que indica o número de times que participa desse torneio.

Em seguida, as T linhas contêm, cada uma, o nome de um time.

O nome de um time pode ter no máximo 30 caracteres e pode conter qualquer caractere com código ASCII maior ou igual a 32, exceto os caracteres # e @.

Após os nomes dos times, na linha seguinte, há um número inteiro G , $0 < G \leq 1000$, que indica o número jogos já realizados no torneio.

As G linhas seguintes contêm, cada uma, o resultado de um jogo no seguinte formato:

nome_time_1#gols1@gols2#nome_time2

Por exemplo, *timeA#3@1#timeB* significa que no jogo entre timeA e timeB, timeA marcou 3 gols e timeB marcou 1 gol.

Todos os gols são números não negativos menores que 20.

Todos os times mencionados nos resultados dos jogos aparecem na seção de nomes de times e nenhum time joga consigo mesmo.

Saída: Para cada torneio, fornecer a saída na tela do computador contendo na primeira linha o nome do torneio.

Cada uma das linhas seguintes deve apresentar a classificação de acordo com as regras estabelecidas anteriormente.

Caso se aplique a ordem lexicográfica, não considerar diferentes as letras maiúsculas das minúsculas.

O formato de saída deve ser o seguinte:

[a]) nome_time [b]p, [c]g ([d]-[e]-[f]), [g]gd ([h]-[i])

em que [a] é a posição do time na classificação, [b] é o total de pontos, [c] é o número de jogos realizados, [d] é o número de vitórias, [e] é o número de empates, [f] é o número de derrotas, [g] é a diferença de gols, [h] é o número de gols marcados, [i] é o número de gols sofridos.

Deve haver um único espaço entre os campos e uma única linha em branco entre as saídas de diferentes torneios.

Exemplo

Entrada:

2

World Cup 1998 – Group A

4

Brazil

Norway

Morocco

Scotland

6

Brazil#2@1#Scotland

Norway#2@2#Morocco

Scotland#1@1Norway

Brazil#3@0#Morocco

Morocco#3@0#Scotland

Brazil#1@2#Norway

5

Torneio X

5

Time A

Time B

Time C

Time D

Time E

5

Time A#1@1#Time B

Time A#2@2#Time C

Time A#0@0Time D

Time E#2@1#Time C

Time E#1@2#Time D

Saída:

World Cup 1998 – Group A

1) Brazil 6p, 3g (2-0-1), 3gd (6-3)

2) Norway 5p, 3g (1-2-0), 1gd (5-4)

3) Morocco 4p, 3g (1-1-1), 0gd (5-6)

4) Scotland 1p, 3g (0-1-2), -4gd (2-6)

Torneio X

1) Time D 4p, 2g (1-1-0), 1gd (2-1)

2) Time E 3p, 2g (1-0-1), 0gd (3-3)

3) Time A 3p, 3g (0-3-0), 0gd (3-3)

4) Time B 1p, 1g (0-1-0), 0gd (1-1)

5) Time C 1p, 2g (0-1-1), -1gd (3-4)